

RM1011 Тематическое поле «Деревня» (1 элемент)

Тематическое поле «Деревня»:

- является дополнительным аксессуаром для робота РобоМышь (Мышиный код);
- позволяет познакомить детей с различными видами животных и сельскохозяйственных культур.

Что развивает:

- Навыки программирования, конструирования и кодирования с помощью наглядных учебных материалов (без экрана)
- Речь – через введение новых терминов и тематических знаний (объекты окружающей действительности)
- Ориентацию в пространстве и освоение соответствующих понятий (направо, налево, посередине, между и пр.)

Работа с полем позволяет освоить навыки программирования и кодирования при параллельном интерактивном изучении окружающего мира.

Рекомендуемый возраст: 4–8 лет.

Подходит для индивидуальной и групповой работы.

Как играть

Тематическое поле подходит для работы с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Несколько советов по организации работы с тематическим полем:

- Перед тем как предложить детям занятия с РобоМышью и тематическим полем, взрослый должен изучить их самостоятельно.

- Организация занятий играет важную роль в их эффективности, поэтому педагог должен подготовить игровую площадку достаточного размера с ровной поверхностью для размещения на ней тематического поля.
- Игры с РобоМышью следует проводить в сочетании с другими развивающими занятиями, чтобы достичь максимального положительного эффекта.
- Используйте любые тематические материалы: картинки, стикеры, кубики, фигурки животных, геометрические фигуры, изображения героев сказок. Располагайте их на поле и программируйте маршруты.

В процессе использования тематического поля с РобоМышью дети исследуют увлекательные игровые ситуации, которые помогают развивать чувство независимости, уверенности и стимулируют интерес к получению новой информации.

Занятия с РобоМышью способствуют развитию:

- логического мышления
- мелкой моторики
- умения составлять алгоритмы
- умения ставить цель и выбирать маршрут
- навыка работы в команде
- пространственной ориентации
- умения считать
- зрительной памяти

Представляем некоторые варианты использования программируемого РобоМышь в педагогической деятельности с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Простые операции: вперед, назад, поворот

Например:

- Где окажется Мышка, если сделает 3 шага вперед?
- Куда нужно повернуть Мышке, чтобы добраться до второго объекта?
- Помоги Мышке сделать 2 шага вперед и вернуться назад.

Используем все кнопки на пульте управления

2 типа заданий:

- Указать место, куда должна пойти Мышка, а ребёнок сам программирует путь.
- Показать выстроенный путь из карточек, а ребёнок должен определить, где окажется Мышка, и проверить ответ.

Препятствия на пути

- Выбираем цель, куда должна добраться Мышка, располагаем её на поле (карандаш, ластик, фигурка и пр.).
- Расставляем на поле «препятствия» (кубики, камешки и пр.).
- Задача ребёнка: продумать схему движения и запрограммировать Мышку так, чтобы она обошла все препятствия.
- Проверяем: запускаем Мышку и смотрим, достигла ли она цели.

Примеры простых алгоритмов

- дойти до ...
- обойти препятствие
- пройти между ...
- найти 2 пути до объекта
- какой путь короче?

Примеры логических задач

- Куда поедет Мышка, если 2 раза нажать кнопку «право»? Проверь.
- Какие кнопки нужно нажать, чтобы Мышка сделала полный оборот вокруг себя и вернулась в исходное положение?
- Сколько может быть решений? Проверь.
- Вернется ли на своё место Мышка, если сделает 2 шага вперед, повернет налево 2 раза и сделает 2 шага назад? Проверь.

Примеры занятий с тематическим полем «Деревня»



Угадай кто

Цель: изучить виды и особенности фермерских животных, различать их и находить на поле по просьбе педагога.

Ход игры. Озвучьте загадки про животных фермы. Первый отгадавший прокладывает маршрут Мышке на поле до клетки с соответствующим животным.

Примеры загадок:

«М-е-е!», – Ребяток кто зовёт?

Бородою кто трясёт?

Белая спинка, острые рожки,

Стройные ножки бегут по дорожке.

Молоко её полезно,

В огород она залезла,

И глядит «во все глаза» –

Длиннорогая... (Коза)

Чок-чок, пяточок,

Сзади розовый крючок,

Посреди бочонок,
Голос тонок, звонок.
В жидкой грязи извозилась,
С визгом по двору пустилась.
С щетиной спинка.
Это кто такая? (Свинка)

Говорят: «Она не птица».
Но позвольте усомниться:
Пусть она и не летает,
Мусор лапками сгребает.
Если что сказать захочет,
– Ко-ко-ко-ко-ко! – заквохчет.
А еще несёт яички –
Нет полезней этой птички.
Удивительной фактуры,
Называют птичек... (Куры)

Грациозна и красива.
Ножки, спинка, шейка, грива.
Резво скачет по утру,
Хвост как шарфик на ветру.
Прокатись на спинке шаткой.
Кто красавица? (Лошадка)

Чья шкурка?

Цель: развитие внимания, логики, памяти и мелкой моторики.

Дополнительный материал: карточки с изображениями шкур животных. Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Задача – угадать, чья шкурка, и проложить маршрут до клетки с соответствующим животным.

Чей малыш?

Цель: развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

Дополнительный материал: карточки с изображениями детёнышей животных. Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Задача – помочь животным разыскать своих детёнышей. В процессе выполнения задания рекомендуется закрепить понятия «большой – маленький», «домашние животные».

Чья тень?

Цель: развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дополнительный материал: карточки с изображениями теней животных. Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Задача – определить, тень какого животного изображена на картинке, и проложить маршрут до соответствующей клетки (место обитания).

Кто чем угощает?

Цель: развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дополнительный материал: карточки с изображениями продуктов. Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Поместите стопку карточек на Д1. Дети по очереди вытягивают карточки, определяют, как человек получает эту еду. Затем прокладывают маршрут Мышке от Д1 до соответствующей клетки (например, хлеб – пшеничное поле (Д4), ягоды – лес (А1), рыба – пруд (Б5) и пр.).

Профессии

Цель: изучение различных профессий.

Дополнительный материал: карточки с изображениями людей определённых профессий. Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Дети по очереди вытягивают карточки и определяют, чем занимаются изображённые на них люди. Затем прокладывают маршрут Мышке на поле до соответствующей клетки (с изображением здания, которое относится к этой профессии).



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: help@LRinfo.ru

Наш сайт: LRinfo.ru